

**ANALISIS SISTEM APLIKASI COMPUTER BASE TEST SEBAGAI SARANA
ULANGAN MENGGUNAKAN METODE DELONE AND MCLEAN**Sulaiman¹, Tukiyyat², Achmad Hindasyah³

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Eresha, Jakarta, Indonesia

sule1010@gmail.com¹, dimastuky@gmail.com², ahindasyah@gmail.com³

Abstract

Received: 04-01-2023

Accepted: 15-01-2023

Published: 20-01-2023

Keywords: effectiveness; cbt
woka; models
delone and mclean;
test

Introduction: Information technology makes work effective and efficient. **Purpose:** Based on the main problems contained in this study, there are several objectives to be achieved by researchers, namely the Analysis of the Effectiveness of the Woka CBT Application System as a means of computer-based examination for students' tests at SMP Dharma Karya UT. **Method:** Evaluations and validations related to the method or model that has been proposed by the researcher, this sampling technique uses all members of the population as research samples because the population is relatively small, less than 30 people. **Results:** The results of research data processing on the effectiveness of the Woka Computer Based Test (CBT) application system as a computer-based test tool using the Delone and McLean method will be explained in the stages of existing data processing based on information or data sources obtained at SMP Dharma Karya UT. **Conclusion:** The biggest and dominant influence is the effect of Individual Impact (II) on Organizational Impact (IO) followed by the effect of Information Quality (IQ) on User Satisfaction (US)

Abstrak**Kata kunci:** efektifitas; cbt
woka; model
delone and mclean;
ulangan

Pendahuluan: Dengan adanya teknologi informasi menjadikan suatu pekerjaan menjadi efektif dan efisien. **Tujuan:** Berdasarkan permasalahan-permasalahan pokok yang terdapat dalam penelitian ini, maka ada beberapa tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu Analisis Efektifitas Sistem Aplikasi CBT Woka sebagai sarana ulangan berbasis komputer bagi ulangan siswa di SMP Dharma Karya UT. **Metode:** Evaluasi dan validasi terkait metode atau model yang telah diusulkan oleh peneliti, teknik penentuan sampel ini semua anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian karena jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang. **Hasil:** Hasil pengolahan data penelitian tentang efektifitas sistem aplikasi *Computer Based Test (CBT)* Woka sebagai sarana ulangan berbasis komputer dengan metode Delone and McLean akan dijelaskan dalam tahapan-tahapan pengolahan data yang ada berdasarkan keterangan ataupun sumber data yang didapat di SMP Dharma Karya UT. **Kesimpulan:** Pengaruh yang paling besar dan dominan adalah pengaruh antara *Individual Impact* (II) terhadap *Organisation Impact* (IO) selanjutnya diikuti oleh pengaruh antara Kualitas Informasi (IQ) terhadap Kepuasan Pemakai (US)

Corresponding Author: Sulaiman

E-mail: sule1010@gmail.com

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dengan sistem informasi sudah banyak merubah berbagai proses dan sistem yang ada dalam berbagai bidang pemerintahan, kesehatan, pendidikan, dan lain-lain (Ardi, 2013). Dengan adanya teknologi informasi menjadikan suatu pekerjaan menjadi efektif dan efisien (Danuri, 2019). Namun, keefektifan dan keefisienan menggunakan teknologi informasi tersebut masih belum bisa dibuktikan bagi pihak sekolah. Salah satu contoh yang dapat diambil adalah pada saat pengambilan nilai ulangan siswa yang sebagian besar sekolah sudah menggunakan sistem teknologi informasi (Handayani et al., 2022). Sistem tersebut menjadi sangat penting dalam beberapa hal seperti pengadaan soal, waktu pemeriksaan dan hasil yang cepat didapat dalam segi pemeriksaan dari hasil ulangan siswa (Astiti, 2017). Hal tersebut menjadikan sistem teknologi informasi seharusnya memiliki kualitas yang baik dalam memanfaatkan teknologi informasi karena salah satu tujuan dengan adanya teknologi informasi adalah untuk menjadikan hal menjadi efektif dan efisien (Husain, 2014).

Perkembangan teknologi informasi haruslah ada tingkat kepuasan bagi yang menggunakannya (Mayowan, 2016). Salah satu solusi yang dapat ditawarkan adalah dengan menganalisis pada sistem ulangan berbasis komputer (CBT). Dengan menganalisis sistem ulangan berbasis komputer ini, kita dapat menemukan perbandingan kepuasan dan ketidakpuasan agar dapat dijadikan solusi bagi masalah-masalah yang ada (Sudarmanto et al., 2021). Penelitian ini akan menganalisis sebuah aplikasi tes berbasis komputer (CBT) yang diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan efektifitas dan pengambilan nilai ulangan siswa.

Pelaksanaan pengambilan nilai ulangan siswa di SMP Dharma Karya UT saat ini pada mata pelajaran tertentu sudah menggunakan media komputer. Kegiatan ulangan biasanya diawali dari pembuatan soal dari guru bidang studi, soal yang dibuat oleh guru akan digandakan guru masing-masing bidang studi (Fitrianti et al., 2020).

Berdasarkan permasalahan-permasalahan pokok yang terdapat dalam penelitian ini, maka ada beberapa tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu Analisis Efektifitas Sistem Aplikasi CBT Woka sebagai sarana ulangan berbasis komputer bagi ulangan siswa di SMP Dharma Karya UT.

Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi mahasiswa, yang secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu komputer dan menjadi referensi bagi penelitian mahasiswa lainnya yang ingin melakukan penelitian yang berkaitan dengan implementasi kebijakan pendidikan. Secara praktis penelitian ini dapat menjadi bahan masukan atau referensi bagi guru di sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan dalam mengambil nilai ulangan untuk semua pelajaran (Yulianti et al., 2018) yang ada di sekolah tersebut dan juga semoga dapat menjadi sumber informasi bagi pembaca dan masyarakat.

METODE PENELITIAN

Implementasi sistem evaluasi atau ulangan dengan menggunakan komputer atau *Computer Based Test (CBT)* di SMP Dharma Karya UT yang berlokasi di Jl. Talas II/30 Pondok Cabe Ilir, Kecamatan Pamulang Kota Tangerang Selatan, dalam melaksanakan kegiatan penelitian ini dibutuhkan peralatan-peralatan atau *tools* yang mampu mendukung baik itu perangkat keras (*hardware*) ataupun perangkat lunak (*software*) untuk melakukan pemrosesan metode yang di usulkan dan dari sisi data-data dibutuhkan database yang bisa dijadikan bahan dalam melakukan pengujian, evaluasi dan validasi terkait metode atau model yang telah diusulkan oleh peneliti.

Adapun dari kebutuhan *tools* perangkat keras (*hardware*) yang digunakan dalam mendukung penelitian ini adalah sebuah PC atau Komputer laptop dengan spek yang standard. Sedangkan pada perangkat lunak (*software*) pendukung yang digunakan adalah OS Windows 7, software XAMPP, dan Aplikasi CBT Woka.

Populasi dalam penelitian ini yaitu satu orang pun dapat digunakan sebagai populasi, karena satu orang itu mempunyai karakteristik, misalnya gaya bicaranya, disiplin pribadi, hobi, cara bergaul, kepemimpinan, dan lain-lain (Hidayat, 2016). Sampel pada penelitian ini yaitu

seluruh guru di SMP Dharma Karya UT yang menggunakan CBT Woka ada 27 orang guru. Sedangkan sampel yang diambil dengan teknik sampling non probabilitas yaitu sampling jenuh. Teknik penentuan sampel ini semua anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian karena jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Hasil pengolahan data penelitian tentang efektivitas sistem aplikasi *Computer Based Test* (CBT) Woka sebagai sarana ulangan berbasis komputer dengan metode Delone and McLean akan dijelaskan dalam tahapan-tahapan pengolahan data yang ada berdasarkan keterangan ataupun sumber data yang didapat di SMP Dharma Karya UT.

1. Sumber Data

Sumber data penelitian tentang variabel sistem aplikasi *Computer Based Test* (CBT) Woka sebagai sarana ulangan berbasis komputer dengan Metode Delone and McLean adalah instrument dalam bentuk skala likert yang berupa kuesioner yang terdiri dari 6 variabel yaitu: Kualitas system (SQ), Kualitas informasi (IQ), Penggunaan (U), Kepuasan pemakai (US), *Individual Impact* (II), dan *Organisation Impact* (OI).

Kuesioner tersebut dibagikan kepada keseluruhan guru yang mengajar di SMP Dharma Karya UT yang berada di Kecamatan Pamulang Kota Tangerang Selatan Provinsi Banten.

Selanjutnya data yang telah dikumpulkan diolah untuk membuktikan teori rumusan masalah yang tertuang pada bab 1 sebelumnya. Hasil pengolahan data tersebut akan dijelaskan pada bahasan berikut ini.

2. Deskripsi Karakteristik Responden Penelitian

Responden penelitian adalah seluruh guru SMP Dharma Karya UT seluruh guru yang terlibat dalam penelitian ini adalah sebanyak 27 orang. Terdiri dari Guru tetap dan Guru Tidak Tetap.

Hasil perhitungan deskripsi responden dapat dilihat pada tabel berikut ini yang secara rinci berdasarkan Jenis Kelamin dan Pendidikan dari para responden.

1) Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 1.
Deskriptif Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah Responden	Persentase (%)
Laki-laki	16	59,26
Perempuan	11	40,74
Jumlah	27	100

Sumber: Output dari Hasil Pengolahan Data dengan SPSS 25

Berdasarkan table deskriptif frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin dari 27 responden yang diteliti menunjukkan bahwa frekuensi guru yang paling banyak adalah guru laki-laki yaitu sebanyak 16 orang (59,26%), selanjutnya frekuensi guru perempuan yaitu sebanyak 11 orang (40,74%).

2) Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan

Tabel 2.
Deskriptif Frekuensi Responden Berdasarkan Pendidikan

Golongan	Jumlah Responden	Persentase (%)
S1	21	77,78
S2	6	22,22
Jumlah	27	100

Sumber: Output dari Hasil Pengolahan Data dengan SPSS 25

Berdasarkan tabel deskriptif frekuensi responden berdasarkan pendidikan dari 27 responden yang diteliti menunjukkan bahwa frekuensi guru yang paling banyak adalah guru yang berpendidikan S1 yaitu sebanyak 21 orang (77,78%), selanjutnya frekuensi guru yang berpendidikan S2 yaitu sebanyak 6 orang (22,22%).

3. Pengujian Validitas dan Reliabilitas Skala Penelitian

(Aji & Winarno, 2016) menyatakan validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Suatu instrumen yang valid (sahih) mempunyai validitas tinggi, namun sebaliknya instrumen yang kurang valid memiliki validitas rendah.

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan (Utami & Cahyono, 2020). Pengujian validitas instrumen menggunakan jenis pengujian validitas internal berdasarkan rumus korelasi *Product Moment*.

Sedangkan pengujian reliabilitas dalam penelitian ini digunakan untuk menunjukan tingkat reliabilitas konsistensi sebuah konstruk pertanyaan yang digunakan. Uji reliabilitas hanya dapat dilakukan setelah sebuah instrumen telah dipastikan validitasnya. Perhitungan pengujian reliabilitas instrumen penelitian ini menggunakan rumus metode Alpha (Janti, 2014).

4. Uji Reliabilitas Konstruk Sistem Aplikasi *Computer Based Test* (CBT) Woka

Perhitungan pengujian reliabilitas instrumen penelitian ini menggunakan rumus metode Alpha (Janti, 2014). Hasil pengujian reliabilitas konstruk Sistem Aplikasi *Computer Based Test* (CBT) Woka adalah sebagai berikut :

Tabel 3

Perhitungan Reliabilitas Konstruk Sistem Aplikasi *Computer Based Test* (CBT) Woka

Variabel	Nilai Alpha Cronbah	Standarisasi Construc	Construc
Kualitas Sistem (SQ)	0,929	0.600	Reliabel
Kualitas Informasi (IQ)	0,925	0.600	Reliabel
Penggunaan (U)	0,837	0.600	Reliabel
Kepuasan Pemakai (US)	0,805	0.600	Reliabel
Individual Impact (II)	0,942	0.600	Reliabel
Organisation Impact (IO)	0,745	0.600	Reliabel

Sumber: Output dari Hasil Pengolahan Data dengan SPSS 25

Berdasarkan data pada tabel 4.9 di atas diperoleh bahwa nilai cronbach's Alpha semua variabel dari variabel Sistem Aplikasi *Computer Based Test* (cbt) Woka yang terdiri dari variabel Kualitas Sistem (SQ) adalah sebesar 0.929, variabel Kualitas Informasi (IQ) adalah sebesar 0,925, variabel penggunaan (U) adalah sebesar 0,837, variabel Kepuasan Pemakai (US) adalah sebesar 0,805, variabel Individual Impact (II) adalah sebesar 0,943, dan variabel Organisation Impact (OI) adalah sebesar 0,745. Karena semua variabel dari variabel system aplikasi computer based test (cbt) woka memiliki nilai alpha cronbach lebih besar dari 0.60, maka dapat disimpulkan bahwa konstruk pertanyaan semua variabel dari variabel Sistem Aplikasi *Computer Based Test* (CBT) Woka adalah reliable.

5. Deskriptif variabel Sistem Aplikasi *Computer Based Test* (CBT) Woka

Analisa deskriptif jawaban responden ini dimaksud untuk mengetahui frekuensi jawaban 27 responden atas instrumen Sistem Aplikasi *Computer Based Test* (CBT) Woka yang terdiri 6 variabel dan 3 butir item pertanyaan yaitu variabel kualitas Sistem (SQ) yang terdiri dari 5 butir item pertanyaan, variabel Kualitas Information (IQ) yang terdiri dari 6 butir item pertanyaan, variabel Penggunaan (U) yang terdiri dari 4 butir item pertanyaan, variabel Kepuasan Pemakai (US) yang terdiri dari 5 butir item pertanyaan, variabel Individual Impact (II) yang terdiri dari 5 butir item pertanyaan, dan variabel Organisation Impact (IO) yang terdiri dari 5 butir item pertanyaan.

6. Deskripsi Rata-Rata Total Seluruh Variabel Sistem Aplikasi *Computer Based Test* (CBT) Woka.

Berikut ini disajikan deskripsi jawaban responden tentang seluruh variabel Organisation Impact (IO) Sistem Aplikasi *Computer Based Test (CBT)* Woka yang terdiri dari variabel SQ, IQ, U, US, II, dan IO adalah sebagai berikut :

Tabel 4
Perhitungan Deskriptif Rata-rata Seluruh Variabel

Variabel	N	Min	Mak	Mean	Standar Deviasi
Kualitas Sistem (SQ)	27	3	5	4	0,659
Kualitas Informasi (IQ)	27	3	5	4	0,611
Penggunaan (U)	27	3	5	4	0,552
Kualitas Pemakai (US)	27	3	5	4	0,496
Individual Impact (II)	27	3	5	4	0,605
Organisation Impact (IO)	27	3	5	4	0,502

Sumber: Output dari Hasil Pengolahan Data dengan SPSS 25

Berdasarkan tabel descriptive statistic di atas diperoleh gambaran mengenai deskripsi masing-masing variabel Kualitas Sistem (SQ) dari 27 responden menunjukkan nilai minimum jawaban responden adalah sebesar 3 artinya netral, nilai maksimum jawaban responden adalah sebesar 5 artinya sangat setuju, nilai rata-rata jawaban responden adalah sebesar 4 artinya setuju dengan nilai standar deviasi jauh di bawah nilai rata-rata yaitu sebesar 0,659 (simpangan bakunya adalah sangat rendah).

Untuk variabel Kualitas Informasi (IQ) dari 27 responden menunjukkan nilai minimum jawaban responden adalah sebesar 3 artinya netral, nilai maksimum jawaban responden adalah sebesar 5 artinya sangat setuju, nilai rata-rata jawaban responden adalah sebesar 4 artinya setuju dengan nilai standar deviasi jauh di bawah nilai rata-rata yaitu sebesar 0,611 (simpangan bakunya adalah sangat rendah).

Untuk variabel Penggunaan (U) dari 27 responden menunjukkan nilai minimum jawaban responden adalah sebesar 3 artinya netral, nilai maksimum jawaban responden adalah sebesar 5 artinya sangat setuju, nilai rata-rata jawaban responden adalah sebesar 4 artinya setuju dengan nilai standar deviasi jauh di bawah nilai rata-rata yaitu sebesar 0,522 (simpangan bakunya adalah sangat rendah).

Untuk variabel Kepuasan Pemakai (US) dari 27 responden menunjukkan nilai minimum jawaban responden adalah sebesar 3 artinya netral, nilai maksimum jawaban responden adalah sebesar 5 artinya sangat setuju, nilai rata-rata jawaban responden adalah sebesar 4 artinya setuju dengan nilai standar deviasi jauh di bawah nilai rata-rata yaitu sebesar 0,496 (simpangan bakunya adalah sangat rendah).

Untuk variabel Individual Impact (II) dari 27 responden menunjukkan nilai minimum jawaban responden adalah sebesar 3 artinya netral, nilai maksimum jawaban responden adalah sebesar 5 artinya sangat setuju, nilai rata-rata jawaban responden adalah sebesar 4 artinya setuju dengan nilai standar deviasi jauh di bawah nilai rata-rata yaitu sebesar 0,605 (simpangan bakunya adalah sangat rendah).

Dan untuk variabel Organisation Impact (IO) dari 27 responden menunjukkan nilai minimum jawaban responden adalah sebesar 3 artinya netral, nilai maksimum jawaban responden adalah sebesar 5 artinya sangat setuju, nilai rata-rata jawaban responden adalah sebesar 4 artinya setuju dengan nilai standar deviasi jauh di bawah nilai rata-rata yaitu sebesar 0,502 (simpangan bakunya adalah sangat rendah). Hal ini berarti secara keseluruhan menunjukkan bahwa seluruh variabel-variabel dari variabel sistem aplikasi *Computer Based Test (CBT)* woka sudah baik dan efektif sebagai sarana ulangan berbasis komputer dengan metode delone and mclean pada SMP Dharma Karya UT di Tangerang Selatan.

7. Uji prasyarat Regresi Sederhana

Model regresi berganda harus memenuhi syarat regresi sederhana. Suatu model regresi dapat digunakan dan dianggap baik jika model regresi tersebut memenuhi beberapa prasyarat yaitu normalitas dan linieritas (Hari, 2020). Berikut ini adalah hasil dan pembahasan mengenai uji prasyarat regresi sederhana.

a. Uji Normalitas Regresi

Pengujian normalitas data dihitung dengan rumus uji Kolmogorov Smirnov unresidual. Kurva nilai unresidual dikatakan menyebar dengan normal apabila nilai Kolmogorov Smirnov atau nilai Asymp, sig (2-tailed) $> \alpha = 0,05$.

Hasil uji normalitas unresidual data regresi sederhana antara variabel variabel dari variabel Sistem Aplikasi Computer Based Test (CBT) Woka sebagai berikut:

1. Kualitas Sistem (SQ) terhadap Kepuasan Pemakai (US)
2. Kualitas Informasi (IQ) terhadap Kepuasan Pemakai (US)
3. Kualitas Sistem (SQ) terhadap Penggunaan (U)
4. Kualitas Informasi (IQ) terhadap Penggunaan (U)
5. Kepuasan Pemakai (US) terhadap Penggunaan (U)
6. Penggunaan (U) terhadap Kepuasan Pemakai (US)
7. Penggunaan (U) terhadap Individual Impact (II)
8. Kepuasan Pemakai (US) terhadap Individual Impact (II)
9. Dan Individual Impact (II) terhadap Organisation Impact (IO)

b. Uji Linieritas

Tabel 5

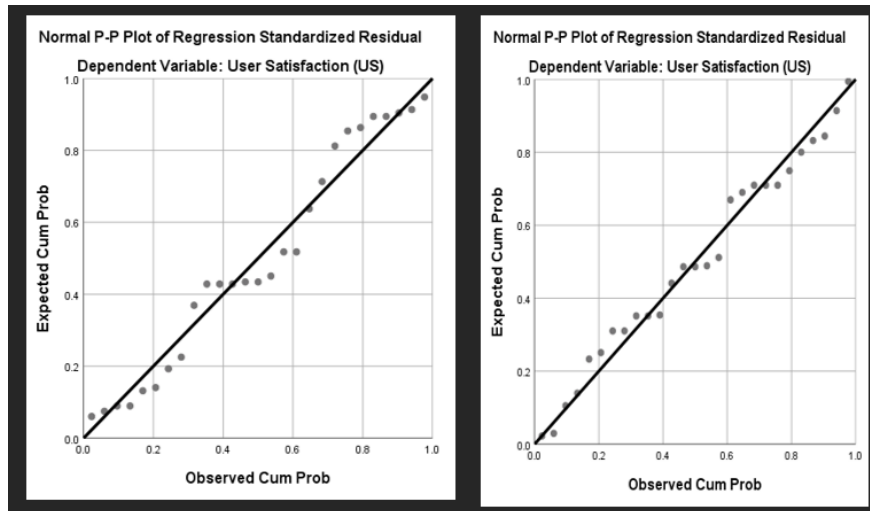
Uji Linieritas Antara Kualitas Sistem (SQ), Kualitas Informasi (IQ), Penggunaan (U), Kepuasan Pemakai (US), Individual Impact (II), dan Organisation Impact (IO)

Variabel Independen	Variabel Dependen	Linieritas (Sig)	$\alpha = 0,05$	Asumsi
Kualitas Sistem (SQ)	Kepuasan Pemakai (US)	0,000	<	Linier
Kualitas Informasi (IQ)	Kepuasan Pemakai (US)	0,000	<	Linier
Kualitas Sistem (SQ)	Penggunaan (U)	0,000	<	Linier
Kualitas Informasi (IQ)	Penggunaan (U)	0,000	<	Linier
Kepuasan Pemakai (US)	Penggunaan (U)	0,000	<	Linier
Penggunaan (U)	Kepuasan Pemakai (US)	0,000	<	Linier
Penggunaan (U)	Individual Impact (II)	0,000	<	Linier
Kepuasan Pemakai (US)	Individual Impact (II)	0,015	<	Linier
Individual Impact (II)	Organisation Impact (IO)	0,000	<	Linier

Sumber: Output dari Hasil Pengolahan Data dengan SPSS 25

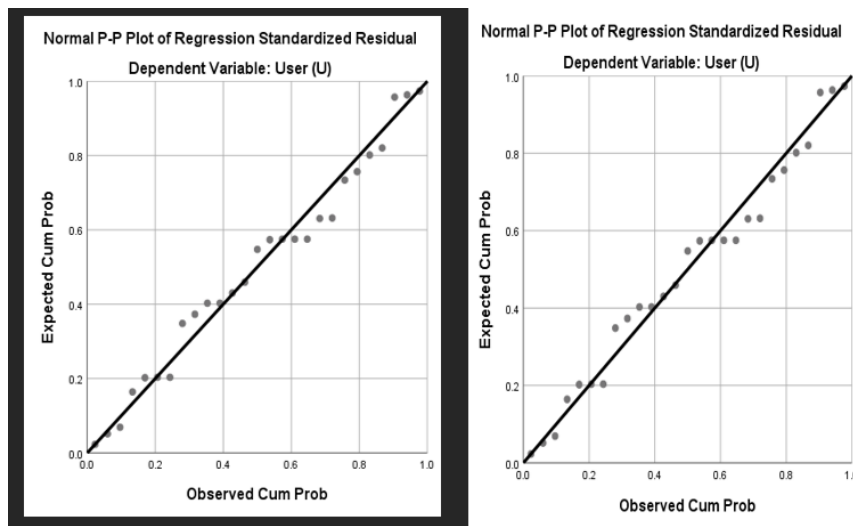
Berdasarkan table 5 dapat diperoleh nilai signifikansi linieritas antara Kualitas Sistem (SQ) terhadap Kualitas Pemakai (US) adalah $0,000 < \alpha = 0,05$ artinya terdapat hubungan linier, Nilai signifikansi linieritas antara Kualitas Informasi (IQ) terhadap Kualitas Pemakai (US) adalah $0,000 < \alpha = 0,05$ artinya terdapat hubungan linier, Nilai signifikansi linieritas antara Kualitas Sistem (SQ) terhadap Penggunaan (U) adalah $0,000 < \alpha = 0,05$ artinya terdapat hubungan linier, Nilai signifikansi linieritas antara Kualitas Informasi (IQ) terhadap Penggunaan (U) adalah $0,000 < \alpha = 0,05$ artinya terdapat hubungan linier, Nilai signifikansi linieritas antara Kepuasan Pemakai (US) terhadap Penggunaan (U) adalah $0,000 < \alpha = 0,05$ artinya terdapat hubungan linier, Nilai signifikansi linieritas antara Penggunaan (U) terhadap Individual Impact (II) adalah $0,000 < \alpha = 0,05$ artinya terdapat hubungan linier, Nilai signifikansi linieritas antara Kualitas Sistem (US) terhadap Individual Impact (II) adalah $0,015 < \alpha = 0,05$ artinya terdapat hubungan linier, Nilai signifikansi linieritas antara Individual Impact (II) terhadap Organisation Impact (IO) adalah $0,000 < \alpha = 0,05$ artinya terdapat hubungan linier.

Sedangkan pembuktian linieritas model regresi linier dengan grafik dapat ditujukan sebagai berikut:



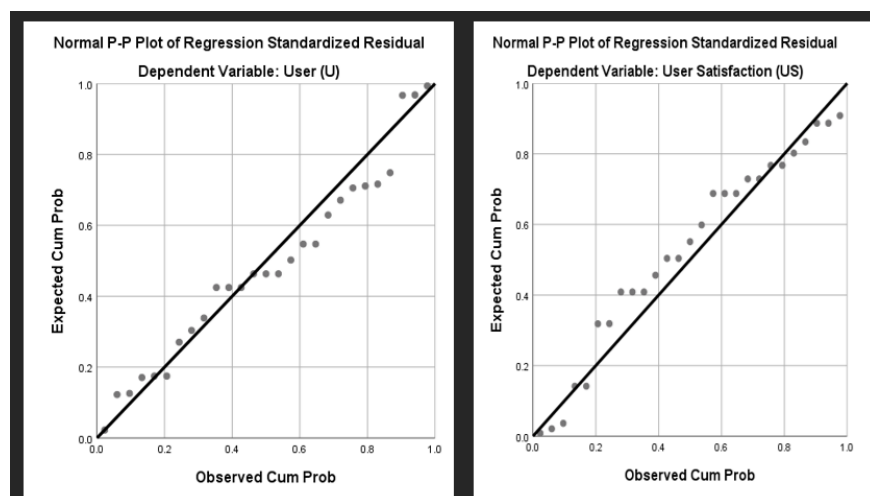
Gambar 1

Grafik Linieritas antara Variabel Kualitas Sistem (SQ) terhadap Kepuasan Pemakai (US) dan Variabel Kualitas Informasi (IQ) terhadap Kepuasan Pemakai (US)



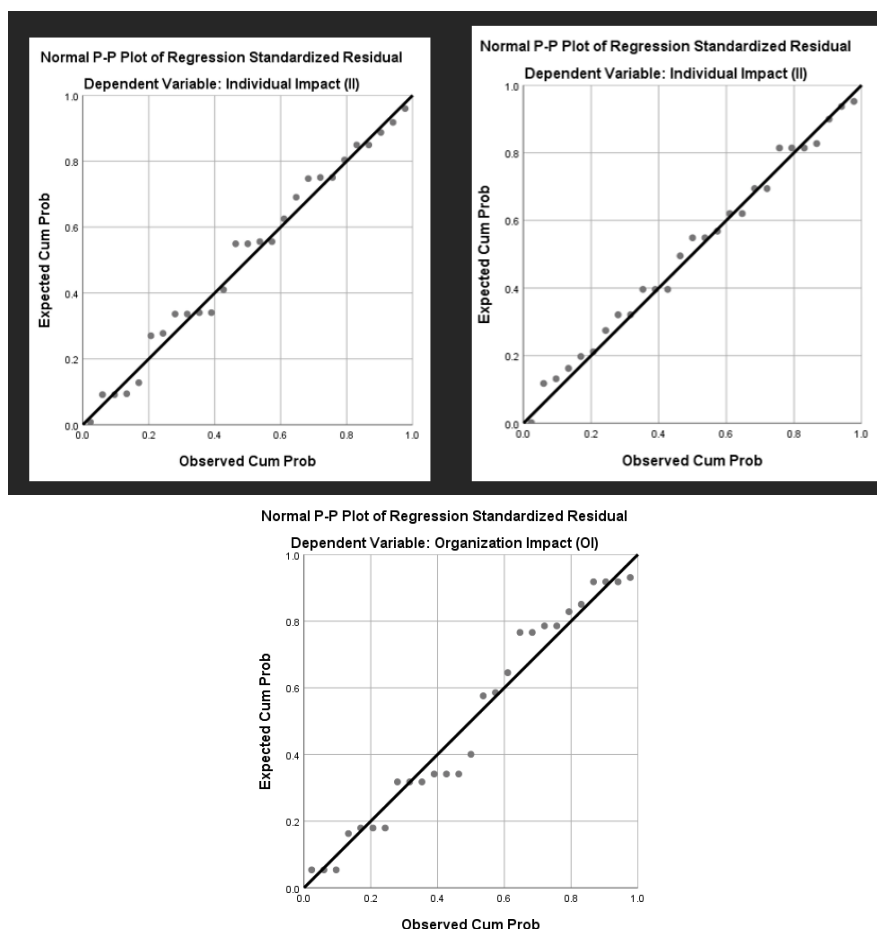
Gambar 2

Grafik Linieritas antara Variabel Kualitas Sistem (SQ) terhadap Penggunaan (U) dan Variabel Kualitas Informasi (IQ) terhadap Penggunaan (U)



Gambar 3

Grafik Linieritas antara Variabel Kepuasan Pemakai (US) terhadap Penggunaan (U) dan Variabel Penggunaan (U) terhadap Kepuasan Pemakai (US)



Gambar 4

Grafik Linieritas antara Variabel Penggunaan (U) terhadap Individual Impact (II), Variabel Kepuasan Pemakai (US) terhadap Individual Impact (II) dan Individual Impact (II) terhadap Organisation Impact (IO)

B. Pembahasan

a. Pengaruh antara Kualitas Sistem (SQ) terhadap Kepuasan Pemakai (US)

Pada penelitian ini menunjukkan hasil yang sesuai dan mendukung teori-teori model Delone dan McClean sebagaimana telah diuraikan dalam Bab II sebagai berikut bahwa suatu sistem informasi dikatakan sukses apabila terdapat hubungan-hubungan yang positif antar variabel-variabel yang diteliti. Dari penjelasan tersebut maka penerapan sistem informasi *Computer Based Test* (CBT) Woka di SMP Dharma Karya UT dapat dikatakan sukses dan efektif.

Dan penelitian ini juga membuktikan bahwa dengan semakin baiknya kualitas system sebuah system aplikasi, maka dapat meningkatkan kepuasan pemakai system tersebut sehingga baik guru maupun siswa termotivasi untuk menggunakan secara maksimal system aplikasi *Computer Based Test* (CBT) sebagai sarana ulangan berbasis komputer di sekolah.

Dengan demikian hasil penelitian dapat membuktikan dan menerima hipotesis penelitian yang diajukan bahwa kualitas system berpengaruh terhadap kepuasan pemakai dengan nilai thitung = 4,479 > t tabel = 2,060, nilai r (koefisien korelasi) = 0,667 (hubungan yang kuat), dan nilai R² (koefisien determinasi) = 44,5%.

Dan dengan nilai rata-rata jawaban pada variabel kualitas system dan pada variabel kepuasan pemakai adalah sebesar 4 (setuju). Hal ini berarti bahwa kualitas system sudah efektif mempengaruhi kepuasan pemakai system aplikasi *Computer Based Test* (CBT) Woka sebagai sarana ulangan berbasis komputer di sekolah.

Hasil pengujian tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Juhani Iivari (2005) yang juga menyatakan bahwa variabel kualitas sistem bersignifikansi positif terhadap variabel penggunaan.

1. Pengaruh Kualitas Informasi (IQ) terhadap Kepuasan Pemakai (US)

Penelitian ini menunjukkan hasil yang sesuai dan mendukung teori-teori model Delone dan McClean sebagaimana telah diuraikan dalam Bab II. Penelitian ini juga membuktikan bahwa dengan semakin baiknya kualitas Informasi sebuah system aplikasi, maka dapat meningkatkan kepuasan pemakai system tersebut sehingga baik guru maupun siswa termotivasi untuk menggunakan system aplikasi based test (CBT) sebagai sarana ulangan berbasis computer di sekolah. Dan diharapkan hasil ulangan siswa lebih meningkat.

Dengan demikian hasil penelitian dapat membuktikan dan menerima hipotesis penelitian yang diajukan bahwa kualitas informasi berpengaruh terhadap kepuasan pemakai dengan nilai thitung = 5,431 > ttabel = 2,060, nilai r (koefisien korelasi) = 0,735 (hubungan yang kuat), dan nilai R² (koefisien determinasi) = 54%. Nilai rata-rata jawaban pada variabel kualitas informasi dan pada variabel kepuasan pemakai adalah sebesar 4 (setuju). Hal ini berarti bahwa kualitas informasi sudah efektif mempengaruhi kepuasan pemakai system aplikasi based test (CBT) sebagai sarana ulangan berbasis computer di sekolah (Jariyati & Rohmadi, 2018).

Hasil uji tersebut sesuai dengan hasil penelitian dari Pujani dan Eri Besra (2009) yang juga menyatakan bahwa variabel Kualitas Sistem bersignifikansi positif terhadap variabel kepuasan pengguna.

2. Pengaruh Kualitas Sistem (SQ) terhadap Penggunaan (U)

Penelitian ini menunjukkan hasil yang sesuai dan mendukung teori-teori model Delone dan McClean sebagaimana telah diuraikan dalam Bab II. Penelitian ini juga membuktikan bahwa dengan semakin baiknya kualitas sistem sebuah system aplikasi, maka dapat meningkatkan penggunaannya sehingga baik guru maupun siswa menggunakan system aplikasi based test (CBT) sebagai sarana ulangan berbasis computer di sekolah.

Dengan demikian hasil penelitian dapat membuktikan dan menerima hipotesis penelitian yang diajukan bahwa kualitas Sistem berpengaruh terhadap penggunaan dengan nilai thitung = 4,316 > ttabel = 2,060, nilai r (koefisien korelasi) = 0,653 (hubungan yang kuat), dan nilai R² (koefisien determinasi) = 42,7%. Nilai rata-rata jawaban pada variabel kualitas system dan variabel penggunaan adalah sebesar 4 (setuju). Hal ini berarti bahwa kualitas system sudah efektif mempengaruhi penggunaan system aplikasi based test (CBT) sebagai sarana ulangan berbasis computer di sekolah sehingga dapat membantu siswa lebih giat lagi untuk belajar.

Hasil pengujian tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Juhani Iivari (2005) yang juga menyatakan bahwa variabel kualitas sistem bersignifikansi positif terhadap variabel penggunaan.

3. Pengaruh Kualitas Informasi (IQ) terhadap Penggunaan (U)

Penelitian ini menunjukkan hasil yang sesuai dan mendukung teori-teori model Delone dan McClean sebagaimana telah diuraikan dalam Bab II. Penelitian ini juga membuktikan bahwa dengan semakin baiknya kualitas informasi sebuah system aplikasi juga dapat meningkatkan penggunaannya sehingga baik guru maupun siswa mampu menggunakan system aplikasi based test (CBT) sebagai sarana ulangan berbasis computer di sekolah karena systemnya memiliki kelebihan informasi yang dibutuhkan oleh guru maupun siswa dalam kegiatan belajar maupun pembelajaran.

Dengan demikian hasil penelitian dapat membuktikan dan menerima hipotesis penelitian yang diajukan bahwa kualitas informasi berpengaruh terhadap penggunaan dengan nilai $t_{hitung} = 4,069 > t_{tabel} = 2,060$, nilai r (koefisien korelasi) = 0,631 (hubungan yang kuat), dan nilai R^2 (koefisien determinasi) = 39,8%. Nilai rata-rata jawaban baik pada variabel kualitas informasi maupun pada variabel penggunaan adalah sebesar 4 (setuju). Hal ini berarti bahwa kualitas informasi sudah efektif mempengaruhi penggunaan system aplikasi based test (CBT) sebagai sarana ulangan berbasis computer di sekolah sehingga dapat membantu siswa termotivasi untuk belajar.

Hasil pengujian tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Juhani Iivari (2005) yang juga menyatakan bahwa variabel kualitas informasi bersignifikansi positif terhadap variabel penggunaan

4. Pengaruh Kepuasan Pemakai (US) terhadap Penggunaan (U)

Penelitian ini menunjukkan hasil yang sesuai dan mendukung teori-teori model Delone dan McClean sebagaimana telah diuraikan dalam Bab II. Penelitian ini juga membuktikan bahwa dengan semakin meningkatnya kepuasan pemakai sebuah system aplikasi juga dapat meningkatkan penggunaan suatu system aplikasi based test (CBT) (Utomo et al., 2022) sebagai sarana ulangan berbasis computer di sekolah sehingga baik guru maupun siswa merasa puas untuk memakai system secara kontinue.

Dengan demikian hasil penelitian dapat membuktikan dan menerima hipotesis penelitian yang diajukan bahwa kepuasan pemakai berpengaruh terhadap penggunaan dengan nilai $t_{hitung} = 4,566 > t_{tabel} = 2,060$, nilai r (koefisien korelasi) = 0,674 (hubungan yang kuat), dan nilai R^2 (koefisien determinasi) = 45,5%. Nilai rata-rata jawaban baik pada variabel kepuasan pemakai maupun pada variabel penggunaan adalah sebesar 4 (setuju). Hal ini berarti bahwa kepuasan pemakai sudah efektif mempengaruhi penggunaan system aplikasi *Computer Based Test* (CBT) sebagai sarana ulangan berbasis computer di sekolah. sehingga dapat membantu siswa belajar lebih giat lagi dengan menggunakan system tersebut.

5. Pengaruh Penggunaan (U) terhadap Kepuasan Pemakai (US)

Penelitian ini menunjukkan hasil yang sesuai dan mendukung teori-teori model Delone dan McClean sebagaimana telah diuraikan dalam Bab II. Penelitian ini juga membuktikan bahwa dengan semakin meningkatnya penggunaan sebuah system aplikasi juga dapat semakin meningkat pula kepuasan pemakai suatu system aplikasi based test (CBT) sebagai sarana ulangan berbasis computer di sekolah sehingga baik guru maupun siswa merasa semakin puas untuk memakai system secara kontinue.

Dengan demikian hasil penelitian dapat membuktikan dan menerima hipotesis penelitian yang diajukan bahwa kepuasan pemakai berpengaruh terhadap penggunaan dengan nilai $t_{hitung} = 4,566 > t_{tabel} = 2,060$, nilai r (koefisien korelasi) = 0,674 (hubungan yang kuat), dan nilai R^2 (koefisien determinasi) = 45,5%. Nilai rata-rata jawaban baik pada variabel penggunaan maupun pada variabel kepuasan pemakai adalah sebesar 4 (setuju). Hal ini berarti bahwa penggunaan system aplikasi based test (CBT) sebagai sarana ulangan berbasis computer di sekolah sudah efektif dapat mempengaruhi kepuasan pemakai system sehingga guru maupun siswa merasa lebih puas dan mau belajar lebih giat lagi dengan menggunakan system tersebut.

6. Pengaruh Penggunaan (U) terhadap Individual Impact (II)

Penelitian ini menunjukkan hasil yang sesuai dan mendukung teori-teori model Delone dan McClean sebagaimana telah diuraikan dalam Bab II. Penelitian ini juga membuktikan bahwa dengan semakin meningkatnya penggunaan sebuah system aplikasi juga dapat semakin meningkatkan individual impact guru dalam menggunakan system aplikasi based test (CBT) sebagai sarana ulangan berbasis computer di sekolah. sehingga dapat membantu siswa untuk menggunakan system dan meningkatkan belajar di sekolah.

Dengan demikian hasil penelitian dapat membuktikan dan menerima hipotesis penelitian yang diajukan bahwa penggunaan berpengaruh terhadap individual impact dengan nilai thitung = 4,880 > ttabel = 2,060, nilai r (koefisien korelasi) = 0,698 (hubungan yang kuat), dan nilai R² (koefisien determinasi) = 48,8%. Nilai rata-rata jawaban baik pada variabel penggunaan maupun pada variabel individual impact adalah sebesar 4 (setuju). Hal ini berarti bahwa penggunaan sudah efektif dapat mempengaruhi individual impact guru dalam menggunakan system aplikasi based test (CBT) sebagai sarana ulangan berbasis komputer di sekolah. sehingga guru mampu meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah tersebut.

Hasil uji tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Stacie et al (2008) yang menyatakan bahwa bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara kualitas layanan dan kepuasan Pengguna.

7. Pengaruh Kepuasan Pemakai (US) terhadap Individual Impact (II)

Penelitian ini menunjukkan hasil yang sesuai dan mendukung teori-teori model Delone dan McClean sebagaimana telah diuraikan dalam Bab II. Penelitian ini juga membuktikan bahwa dengan semakin meningkatnya kepuasan pemakai sebuah system aplikasi juga dapat semakin meningkatkan individual impact guru dalam menggunakan system aplikasi based test (CBT) sebagai sarana ulangan berbasis komputer di sekolah. sehingga efektif dapat memotivasi siswa untuk menggunakan system dan meningkatkan belajar di sekolah.

Dengan demikian hasil penelitian dapat membuktikan dan menerima hipotesis penelitian yang diajukan bahwa kepuasan pemakai berpengaruh terhadap individual impact dengan nilai thitung = 2,517 > ttabel = 2,060, nilai r (koefisien korelasi) = 0,450 (hubungan cukup kuat), dan nilai R² (koefisien determinasi) = 20,2%. Nilai rata-rata jawaban baik pada variabel kepuasan pemakai dan pada variabel individual impact adalah sebesar 4 (setuju). Hal ini berarti bahwa kepuasan pemakai sudah efektif dapat mempengaruhi individual impact guru dalam menggunakan system aplikasi based test (CBT) sebagai sarana ulangan berbasis komputer di sekolah. sehingga guru mampu meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah tersebut.

Hasil uji tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Pujani dan Eri Besra (2009) yang menyatakan bahwa Variabel Penggunaan berpengaruh signifikan positif variabel Kepuasan pengguna.

8. Pengaruh Individual Impact (II) terhadap Organisation Impact (IO)

Penelitian ini menunjukkan hasil yang sesuai dan mendukung teori-teori model Delone dan McClean sebagaimana telah diuraikan dalam Bab II. Hasil penelitian ini juga membuktikan bahwa dengan semakin tingginya individual impact pemakai sebuah system aplikasi akan dapat semakin meningkatkan organisation impact guru dalam menggunakan system aplikasi based test (CBT) sebagai sarana ulangan berbasis komputer di sekolah, sehingga efektif dapat membantu guru dalam kegiatan belajar dengan menggunakan system komputer sebagai sarana dalam ulangan maupun pembelajaran lain.

Dengan demikian hasil penelitian dapat membuktikan dan menerima hipotesis penelitian yang diajukan bahwa individual impact berpengaruh terhadap individual impact dengan nilai thitung = 5,833 > ttabel = 2,060, nilai r (koefisien korelasi) = 0,756 (hubungan kuat), dan nilai R² (koefisien determinasi) = 57,6%. Nilai rata-rata jawaban baik pada variabel individual impact maupun pada variabel organisation impact adalah sebesar 4 (setuju). Hal ini berarti bahwa individual impact efektif sekali dapat mempengaruhi organisasi sekolah dalam memaksimalkan media pembelajaran berbentuk system aplikasi computer based test sebagai sarana ulangan berbasis komputer di sekolah.

Hasil uji tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Pujani dan Eri Besra (2009) yang menyatakan bahwa Variabel Penggunaan berpengaruh signifikan positif variabel Kepuasan pengguna.

b. Implikasi Penelitian

Penelitian ini memberikan implikasi pada beberapa pihak diantaranya :

1. Bagi akademisi

Menambah pengetahuan akademisi mengenai pengaruh efektifitas sistem informasi ulangan berbasis komputer atau CBT. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam menerapkan teori-teori yang diperoleh di bangku kuliah dan membandingkannya dengan praktik yang terjadi di lapangan, sekaligus memberikan pelatihan untuk dapat mengembangkan penelitian lebih lanjut.

2. Bagi lembaga atau perusahaan

Berdasarkan hasil penelitian, diharapkan lembaga atau perusahaan dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai referensi informasi dan masukkan mengenai pengaruh CBT woka dalam penggunaan sistem ulangan berbasis komputer yang digunakan di sekolah untuk menambah efektifitas pembelajaran di sekolah dengan memanfaatkan sistem CBT Woka.

KESIMPULAN

Berdasarkan jawaban hipotesis di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh yang paling besar dan dominan adalah pengaruh antara Individual Impact (II) terhadap Organisation Impact (IO) selanjutnya diikuti oleh pengaruh antara Kualitas Informasi (IQ) terhadap Kepuasan Pemakai (US), kemudian pengaruh Penggunaan (U) terhadap Individual Impact (II), diikuti pengaruh Kepuasan Pemakai terhadap Penggunaan (U), pengaruh Penggunaan (U) terhadap Kepuasan Pemakai, pengaruh Kualitas Sistem (SQ) terhadap Kepuasan Pemakai (US), pengaruh Kepuasan Pemakai terhadap Penggunaan (U), pengaruh Individual Impact (II) terhadap Penggunaan (U), dan pengaruh Kepuasan Pemakai (US) terhadap Individual Impact (II). System Aplikasi Computer Based Test (CBT) Woka sebagai sarana ulangan berbasis komputer secara keseluruhan sudah efektif mempengaruhi hasil belajar siswa SMP Dharma Putra UT dengan rata-rata jawaban untuk semua variabel model Delone dan McClean adalah 4 (setuju).

BIBLIOGRAFI

- Aji, B. S., & Winarno, M. E. (2016). Pengembangan instrumen penilaian pengetahuan mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) Kelas VIII semester gasal. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(7), 1449–1463.
- Ardi, B. K. (2013). Pengaruh kemajuan teknologi informasi terhadap perkembangan sistem informasi akuntansi. *Jurnal Ekonomi No*, 38.
- Astiti, K. A. (2017). *Evaluasi pembelajaran*. Penerbit Andi.
- Danuri, M. (2019). Perkembangan dan transformasi teknologi digital. *Jurnal Ilmiah Infokam*, 15(2).
- Fitrianti, A., Ramanda, K., & Rusman, A. (2020). Aplikasi Ujian Online Dengan Metode Exteme Programming Pada MTs Al Muddatsiriyah. *INFORMATICS FOR EDUCATORS AND PROFESSIONAL: Journal of Informatics*, 5(1), 43–52.
- Handayani, D., Badriah, S., & Erihadiana, M. (2022). Sistem Informasi Manajemen Pendidikan Berbasis ICT di Madrasah Aliyah Baabussalaam Kota Bandung. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 2(6), 631–641.
- Hari, N. P. K. (2020). Pengaruh Ketahananmalangan dan Regulasi Diri Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(2), 224–234.
- Hidayat, Y. (2016). Pengaruh Slow Learner Dan Kejenuhan Belajar Terhadap Kesulitan

- Belajar Fisika Siswa Mts. Madani Alauddin Paopao Kabupaten Gowa. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 5(2), 332–341.
- Husain, C. (2014). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2).
- Janti, S. (2014). Analisis validitas dan reliabilitas dengan skala likert terhadap pengembangan si/ti dalam penentuan pengambilan keputusan penerapan strategic planning pada industri garmen. *Prosiding Snast*, 155–160.
- Jariyati, U., & Rohmadi, Y. (2018). *Evaluasi Perencanaan Dan Pelaksanaan Ujian Nasional Computer Based Test (Cbt) Di Smp Muhammadiyah Program Khusus Darul Arqom Kecamatan Tulung Kabupaten Klaten*. Tesis. Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Surakarta Tahun.
- Mayowan, Y. (2016). Penerapan teknologi informasi dan komunikasi di desa (studi kasus di kabupaten Lamongan). *Profit: Jurnal Administrasi Bisnis*, 10(1), 14–23.
- Sudarmanto, E., Kurniullah, A. Z., Revida, E., Ferinia, R., Butarbutar, M., Abdilah, L. A., Sudarso, A., Purba, B., Purba, S., & Yuniwati, I. (2021). *Desain penelitian bisnis: Pendekatan kuantitatif*. Yayasan Kita Menulis.
- Utami, Y. P., & Cahyono, D. A. D. (2020). Study at home: analisis kesulitan belajar matematika pada proses pembelajaran daring. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 20–26.
- Utomo, K. B., Azizah, A., & Pangestu, M. A. (2022). Peran Computer Assited Test dalam Implementasi Penilaian di SD Negeri 005 Palaran. *Jurnal Ilmu Siber Dan Teknologi Digital*, 1(1), 29–39.
- Yulianti, H., Iwan, C. D., & Millah, S. (2018). Penerapan Metode Giving Question And Getting Answer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, [SL], 6(2), 197–216.